

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





LE VOYAGE D'ULYSSE

FERNAND NATHAN



LES PRINCIPAUX DIEUX DE LA MYTHOLOGIE

LES ORIGINES

Le Chaos : état primitif du monde, divinité rudimentaire mais capable de fécondité.

La Nuit : déesse des Ténèbres, fille du Chaos, la plus ancienne des divinités.

Le Destin, ou Destinée : divinité aveugle et inexorable issue de la Nuit et du Chaos.

La Terre (Vesta ou Cybèle) : mère universelle de tous les êtres.

Ouranos (Coelus ou Uranus) : le Ciel.

Chronos (Saturne) : fils du Ciel et de la Terre, dieu du Temps.

L'OLYMPE

Zeus (Jupiter) : roi des dieux et des hommes, maître de la Foudre, fils de la Terre et de Chronos.

Héra (Junon) : sœur et épouse de Zeus.

Athéna (Minerve) : née de la tête de Zeus, déesse de la Sagesse, de la Guerre, des Sciences et des Arts.

Hestia (Vesta) : déesse du Feu.

Léto (Látone) : aimée de Zeus, mère de Phoïbos et d'Artémis.

Phoïbos ou *Hélios* (Apollon ou Phœbus) : conducteur du char du Soleil, dieu de la Musique, de la Poésie, de l'Eloquence, des Augures et des Arts.

Artémis (Diane ou Phœbé) : déesse de la Lune et chasseresse cruelle.

Déméter (Cérès) : déesse des Récoltes.

Hèphaïstos (Vulcain) : fils de Zeus et de Héra, dieu du Feu et des Forges.

Hermès (Mercure) : fils de Zeus, messager des dieux, dieu de l'Eloquence, des Voyageurs, des Marchands et des Voleurs.

Arès (Mars) : fils de Zeus et de Héra, dieu de la Guerre.

Aphrodite (Vénus) : déesse de l'Amour, de la Beauté et des Plaisirs, épouse d'Hèphaïstos et mère d'Eros.

Dionysos (Bacchus) : fils de Zeus et d'une princesse thébaine, dieu du Vin.

L'Amour (Eros, Cupidon) : fils d'Arès et d'Aphrodite ; il épousa une

mortelle, Psyché, et la fit admettre au sein de l'Olympe.

Iris : messagère des dieux ; elle trace un arc-en-ciel lorsqu'elle descend de l'Olympe vers la terre.

Hébé : fille de Héra et épouse d'Hercule, déesse de la Jeunesse.

Ganymède : fils du roi de Troie, il fut enlevé par Zeus métamorphosé en aigle et devint échanson de l'Olympe.

Les trois Grâces : Aglaé (brillante), Thalie (verdoyante) et Euphrosyne (joie de l'âme) ; compagnes d'Aphrodite, elles donnaient aux hommes grâce, gaieté, sagesse et libéralité.

Les Muses : filles de Zeus et de la Mémoire, elles étaient neuf : Clio, muse de l'Histoire et inventrice de la guitare ; Euterpe, muse de la Musique ; Thalie, muse de la Comédie ; Melpomène, muse de la Tragédie ; Terpsichore, muse de la Danse ; Erato, muse de la Poésie lyrique ; Polymnie, muse de la Rhétorique ; Uranie, muse de l'Astronomie ; Calliope, muse de la Poésie héroïque et de l'Eloquence.

Les Heures : filles de Zeus, elles représentaient les divisions de l'année, et présidaient à l'éducation des enfants.

Les Parques : d'une origine obscure ; Clotho tenait le fil des destinées humaines, Lachésis mettait le fil sur le fuseau et Atropos le coupait.

L'ODYSSÉE

comprend 2 jeux

- LE VOYAGE D'ULYSSE
- LE COMBAT NAVAL



LE COMBAT NAVAL

La règle du Combat Naval est imprimée directement sur le jeu. Ce jeu est placé dans le couvercle de la boîte. Voir également la notice abrégée.

LE VOYAGE D'ULYSSE

Ce jeu consiste à refaire, avec votre navire, sur la Méditerranée légendaire, le voyage d'Ulysse, tel qu'il a été raconté par Homère dans une très belle histoire qui s'appelle l'Odysée.

Il vous conduira, au gré de votre navire, du port de Troie jusqu'en Ithaque, le royaume d'Ulysse.

Chacun peut rencontrer sur sa route les contretemps, les périls et les secours miraculeux qui ont accablé ou soutenu le subtil et courageux Ulysse.

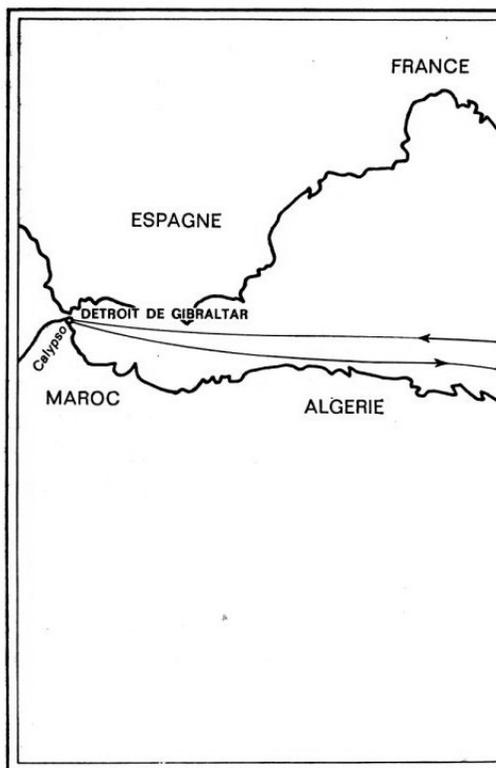
Comme dans les aventures du héros, ce sont les dieux grecs qui accordent aux voyageurs la chance ou le malheur.

C'est après avoir adapté, pour les grandes personnes, l'Odysée d'Homère — « ODYSSÉE 65 » en 125 épisodes radiophoniques — que Pierre Chambon eut l'idée de ce jeu passionnant, destiné aux enfants... et aux adultes.

Reffet de la plus vieille histoire du monde, le jeu de l'Odysée vous séduira par ses péripéties surprenantes.

Bon vent... mais lisez la suite...

LE PÉRIPLÉ D'

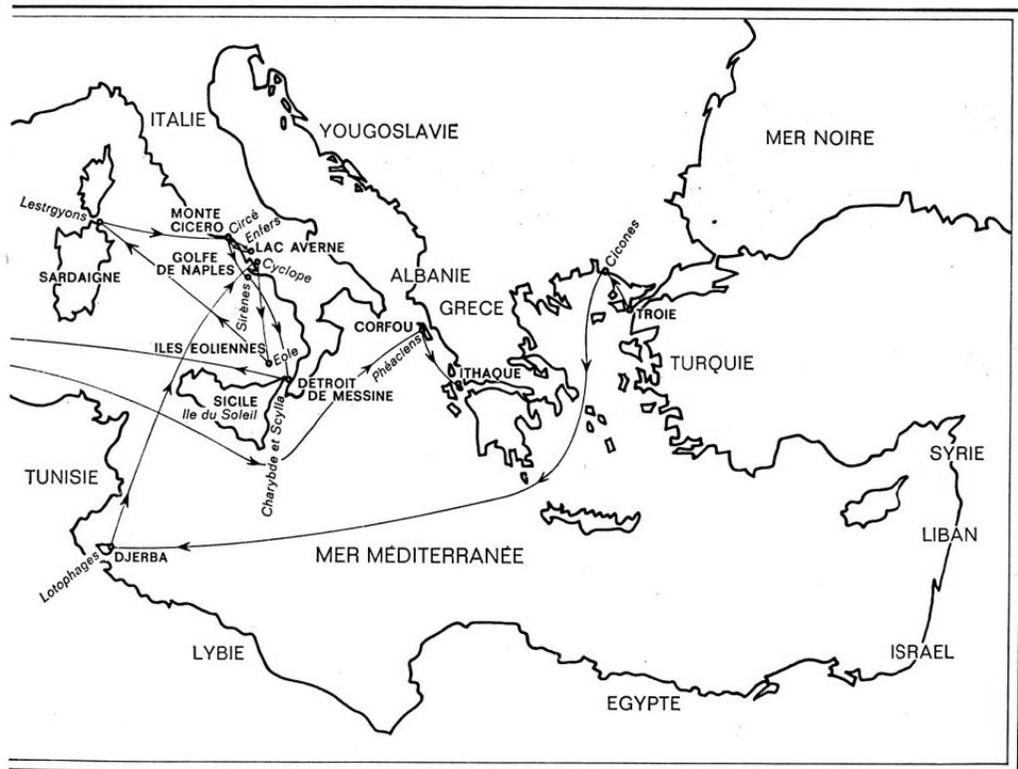


Voici la carte
du Bassin Méditerranéen
tel que nous le connaissons
aujourd'hui.

Nous y avons retracé
les étapes
du légendaire voyage d'Ulysse...

...C'EST L'ODYSSÉE

ULYSSE



La guerre de Troie terminée, Ulysse, avec sa flotte et ses équipages, voulut rentrer chez lui, à Ithaque, où l'attendaient, depuis dix ans déjà, sa femme Pénélope, son fils Télémaque, son père Laërte, et son vieux chien Argos. (Sa mère, Anticlée, était morte de chagrin.) Les dieux imposèrent à Ulysse tant d'épreuves qu'il devint « le Héros d'endurance ».

Tous ses compagnons périrent.

C'est seulement après avoir « erré » pendant dix autres années — avec toutefois sept ans de vacances forcées chez la nymphe Calypso — qu'Ulysse revint sur son île natale.

COMPOSITION DU JEU

LES NAVIRES

Il y a 10 navires de couleurs différentes. Tous les joueurs s'identifient à Ulysse. Chaque joueur choisit son vaisseau et le met au mouillage dans le port de Troie avant de commencer à jouer.



UN DÉ

C'est grâce à lui que votre navire se déplace. Chacun lance le dé à son tour mais jamais avant que le joueur précédent n'ait utilisé ses points et, éventuellement, accompli son épreuve. Le Destin y veillera.



LE DÉ DES DIEUX

Chacune de ses six faces représente un dieu.

(Il y avait beaucoup plus de six dieux dans la mythologie grecque, mais nous avons choisi ceux qui ont joué un rôle important dans l'Odyssée.)

Il y a, sur le DÉ DES DIEUX, 3 dieux bénéfiques, dont le signe est BLEU :



ZEUS

Dieu des Dieux, Roi de l'Olympe, Maître de la Foudre.



ATHÉNA

la fille préférée de Zeus, déesse toute-puissante, qui a choisi comme symbole la chouette, énigmatique oiseau sacré.



HERMÈS

le messager des dieux, aux pieds ailés.

Le dieu tout-puissant est Zeus. Quand vous lancez le dé des dieux, si vous amenez Zeus, c'est la grande chance !

Il y a aussi, sur le DÉ DES DIEUX, 3 dieux maléfiques, dont le signe est ROUGE.



POSÉIDON

« ébranleur du sol et seigneur de la Mer ».



HADES

maître de l'empire des morts, gardien des Enfers avec sa femme Perséphone et le fameux chien Cerbère.



ÉOLE

dieu des Vents, au caractère changeant... comme une girouette.



LES CARTES-ÉPREUVES

Au début de la partie, le Destin a en mains un jeu de 16 cartes représentant les 15 épreuves qui jalonnent le périple d'Ulysse entre Troie et Ithaque, et la CARTE-PRIME PÉNÉLOPE, récompense du premier arrivé (21 points). Chaque CARTE-ÉPREUVE a sa valeur marquée, qui comptera en fin de partie, comme COMPENSATION A VOS MALHEURS...

Dès que le navire d'un joueur arrive sur une épreuve, le Destin lui donne la carte correspondant à l'épreuve.

Le joueur conserve la carte-épreuve tant qu'un autre joueur ne tombe pas à son tour sur la même épreuve. Aussitôt, la carte change de mains. Le nouveau possesseur de la carte doit, bien entendu, exécuter l'épreuve à son tour.

Sur chaque carte vous trouverez le résumé de l'épreuve. La marche du jeu en est facilitée, mais c'est le Destin qui doit dicter et faire appliquer les détails de cette épreuve; pour cela, il doit consulter le « livre du Destin », c'est-à-dire : la règle du jeu.

Voici la liste des cartes-épreuves, avec la valeur de chacune :

CICONES	2	CHARYBDE	5
LOTOPHAGES	4	SCYLLA	5
CYCLOPE	11	SOLEIL	10
ÉOLE	2	TRIDENT de POSEIDON	13
LESTRYGONS	13	CALYPSO	7
CIRCE	6	INO	1
ENFERS	10	NAUSICAA	2
SIRENES	9		

RÈGLE DU JEU

— LIVRE DU DESTIN —

COMMENT DÉSIGNER LE DESTIN

C'EST L'ÉLU DE ZEUS

Si le nombre des joueurs est supérieur à quatre, nous recommandons la désignation d'un arbitre de jeu qui sera le Destin, ou la Destinée, et qui ne prendra pas part au voyage.

S'il y a moins de cinq joueurs, le Destin pourra participer au jeu.

Si personne ne revendique cet honneur et cette charge, CHACUN LANCE LE DÉ DES DIEUX.

C'est le premier qui amène Zeus qui devient le Destin. (Les *ex aequo* rejouent.)

PUISSANCE ET RESPONSABILITÉ DU "DESTIN"

Au départ, le Destin prend en mains les 15 cartes-épreuves qu'il distribuera au cours de la partie, et la carte-prime Pénélope qui récompensera le premier arrivé en Ithaque (21 points).

Le Destin doit veiller à ce que chacune des cartes passe bien dans les mains de celui qui la mérite.

Etant arbitre, il doit faire respecter la règle du jeu, l'exécution des gages — (bâillements, grognements, coupes remplies, etc.). Il surveille l'emploi des deux dés et l'orientation des navires sur les cases, spécialement aux points de croisement, afin d'éviter les erreurs de trajet.

Il a tout pouvoir pour renvoyer un « resquilleur » à Troie et il contrôle le calcul des points en fin de partie.

Le premier acte du Destin est de faire lancer le dé ordinaire à tous les participants.

Celui qui amène le plus grand nombre de points jouera le premier. (Les *ex aequo* rejouent.)

Chacun des participants jouera à son tour, suivant le sens des aiguilles d'une montre, en partant du premier.

DÉPART DE TROIE

Pour pouvoir appareiller, il faut faire 3, ni plus ni moins. Celui qui fait 3 rejoue immédiatement, et sort du port en avançant d'une case par point. Si vous n'en sortez pas..., espérez un miracle de la magicienne Circé!

PROGRESSION DES NAVIRES

En arrivant sur une case, bien orienter le navire, la proue en direction de la case portant le numéro suivant. Tout « resquilleur » aux points de croisement retournera à Troie, sur ordre du Destin.

Tout joueur qui arrive sur une case occupée en chasse l'occupant. Celui-ci reprend la place du joueur qui l'a chassé.

Si la case comporte une épreuve, le nouvel arrivant doit subir cette épreuve, et devient possesseur de la carte correspondante.

LES INCIDENTS DU PÉRIPLÉ

FIGURENT SUR LE PARCOURS, MAIS NE COMPORTENT PAS DE CARTE-ÉPREUVE.



ATHÉNA

Le joueur qui arrive sur la case ATHÉNA, déesse bénéfique, double immédiatement ses points. Pour pouvoir profiter de cette chance, il convient de sangloter, secoué par l'émotion, selon la tradition homérique!



POSÉIDON

Le joueur qui arrive sur la case POSÉIDON, dieu maléfique, retourne aussitôt d'où il vient. Les lamentations sont de rigueur.



TEMPÊTE

Quand on rencontre sur son trajet l'une des trois cases marquant le début d'une tempête, c'est-à-dire :

- la case n° 39
- ou la case n° 61
- ou la case n° 80

on doit s'arrêter sur cette case sans terminer son nombre de points, et immédiatement jouer le dé des dieux.

Si on amène un dieu BÉNÉFIQUE, on rejoue aussitôt les POINTS — (pour ZEUS, les points DOUBLENT et on AVANCE).

Si on amène un dieu MALÉFIQUE, on reste SUR PLACE et on attend le tour suivant — (on jouera alors normalement).

LES 15 ÉPREUVES ET LA CARTE-PRIME DU VAINQUEUR

(Au total 16 cartes)

RÈGLE IMMuable

Lorsqu'au cours d'une épreuve vous devez jouer les dieux, si vous avez la chance d'amener ZEUS, vous doublez vos points.



LES CICONES

Ces redoutables guerriers à cheval firent subir d'assez lourdes pertes aux équipages d'Ulysse.

Au prochain tour, retranchez 2 du nombre de points obtenu. (Si vous ne faites que 2 ou 1, restez sur place, en attendant que votre tour revienne.)



LES LOTOPHAGES

Les compagnons d'Ulysse qui avaient mangé du « lotos » avaient perdu la mémoire.

Au tour suivant, vous ne jouez pas mais vous bâillez. Si vous oubliez, votre sommeil sera prolongé d'un tour ! Lorsque votre tour reviendra, jouez les dieux. Puis les points.

Avec un dieu bénéfique, vous avancez.

Avec un dieu maléfique, vous reculez.



LE CYCLOPE

Ulysse et quelques compagnons furent enfermés dans l'ancre du Cyclope. Ce géant n'avait qu'un œil au milieu du front et croquait deux hommes à chaque repas...

Ulysse et les rescapés ont pu sortir de la caverne, attachés sous le ventre des moutons, après avoir crevé l'œil du géant (Polyphème).

Quand votre navire arrive chez le Cyclope, bêlez lamentablement, et, immédiatement, annoncez un dieu, n'importe lequel, bénéfique ou maléfique.

Jouez les dieux. Si vous n'amenez pas le dieu annoncé, restez où vous êtes. Vous recommencerez quand votre tour reviendra et les tours suivants jusqu'à ce que vous réussissiez.

Si le dé des dieux vous amène le dieu que vous avez annoncé, jouez immédiatement les points et avancez.

Si vous amenez Zeus, même sans l'avoir annoncé, vous avancez également.



ÉOLE

C'est le dieu des Vents. Et les Vents sont changeants.

Très gentil pour Ulysse, d'abord, Éole fut intraitable ensuite, dès que les matelots eurent ouvert l'outre des Vents...

En arrivant chez Éole jouez immédiatement les dieux, puis les points.

Dieu bénéfique : vous avancez.

Dieu maléfique : vous reculez.



LES LESTRYGONS

Catastrophe. Massacre. Tous les bateaux de la flotte d'Ulysse sont détruits, sauf le sien. Tous les équipages sont dévorés par les géants, sauf l'équipage du navire d'Ulysse.

Chez les Lestrygons, Ulysse, resté en arrière de sa flotte, échappa au massacre.

Quand vous arrivez chez les Lestrygons, jouez tout de suite les dieux.

Si vous amenez Zeus, jouez les points immédiatement, vous avez bien de la chance !

Mais si vous n'amenez pas Zeus — malheur ! — vous retournez tout de suite à Troie.

Vous repartirez en jouant les points, quand votre tour reviendra. Mais, cette fois, vous n'aurez pas besoin de faire 3 pour repartir.

ATTENTION : SI VOUS ÊTES LE PLUS EN RETARD DES JOUEURS, VOUS ÊTES ÉPARGNÉ : vous prenez possession de la carte-épreuve, et rejouez tout de suite les points.



CIRCÉ

La magicienne, qui d'abord changea en pourceaux la moitié des compagnons d'Ulysse, fut ensuite une aimable et généreuse hôtesse.

Quand vous arrivez chez Circé, le Destin crie : « Circé », et le jeu est momentanément suspendu.

Comme Circé, vous remplissez les coupes, car vous offrez à boire à tout le monde ! Faites-le vraiment, ou faites semblant...

Avant de boire, ou de faire semblant, chacun doit grogner comme un pourceau.

Sur l'ordre du Destin, la partie reprend. Mais le Destin doit avoir l'œil car il se passe des choses extraordinaires !

Le joueur arrivé chez Circé y reste et jouera les points lorsque son tour reviendra.

Le joueur suivant ne touche pas aux dés. Il se précipite aux Enfers et en exécute l'épreuve immédiatement.

De plus, les joueurs qui seraient encore bloqués dans le port de Troie, parce qu'ils n'auraient pas sorti 3, pourront jouer les points dès que leur tour viendra, et commencer enfin leur voyage.



LES ENFERS

C'est le royaume des morts, gardé par le chien Cerbère.

Ulysse vivant a pu y aller pour consulter le devin Tirésias, grâce à la magicienne Circé. Et c'est grâce à elle qu'il en est revenu vivant.

Pour chaque joueur, le trajet à suivre est donc Circé — Enfers — Circé, etc.

Lorsque vous vous retrouvez aux Enfers, jouez immédiatement le dé des dieux. Si vous amenez un dieu maléfique, vous restez où vous êtes et recommencez au prochain tour. Il faut amener un dieu bénéfique pour avoir le droit de jouer les points.



LES SIRÈNES

Disons tout de suite que, dans la légende grecque, les Sirènes n'étaient pas des femmes-poissons mais d'étranges femmes-oiseaux. Pour résister à l'attrait mortel de la voix des Sirènes, Ulysse avait bouché les oreilles de ses compagnons avec de la cire et il s'était fait ligoter au mât de son navire.

Quand votre bateau arrive chez les Sirènes :

Vous pouvez attendre qu'un autre joueur vous chasse. Mais vous pouvez aussi jouer les dieux, en prenant le risque d'amener un dieu maléfique...

Obligation alors de chanter quelque chose, et de jouer tout de suite les points. Si le dieu est maléfique, le navire recule.

ATTENTION ! Pour une fois, Poséidon, comme Zeus, fait doubler les points. Mais avec Poséidon, on n'avance pas, on recule !

CHARYBDE ET SCYLLA

Ulysse a été contraint de passer entre les deux : Charybde est un monstre de roc, dont la gueule est un gouffre qui avale la mer puis la rejette...

Scylla est un haut rocher lisse, cachant une monstrueuse bête à six têtes. Les six têtes ont cueilli sur le navire d'Ulysse six matelots, et les ont dévorés !

CHARYBDE

Vous tombez en Charybde ? Restez-y.

Mais, au prochain tour, après avoir joué les points, vous devrez aller en Scylla, puis revenir en Charybde, avant de continuer, en repassant par Scylla !

Attention ! Le Destin a les yeux sur vous !

SCYLLA

Vous tombez sur Scylla ? Restez-y.

Mais, au prochain tour, après avoir joué les points, vous devrez revenir en Charybde, avant de repasser par Scylla, pour continuer votre route... sous la surveillance implacable du Destin !

ILE DU SOLEIL

Pour avoir tué et mangé les bœufs sacrés du dieu Soleil, les derniers compagnons d'Ulysse sont tous morts noyés, après que Zeus eut foudroyé le navire. Ulysse échappe à la mort en se cramponnant à une épave...

Arrivé à l'île du Soleil, attendez que votre tour revienne.

Mugissez, et jouez les dieux immédiatement.

Seul, Zeus peut vous sauver.

Avec tout autre dieu, retournez en Charybde.

LE TRIDENT DE POSÉIDON

Le dieu Poséidon, « ébranleur du Sol et seigneur de la Mer », a fait bien des misères à Ulysse, après que celui-ci eut crevé l'œil unique de son fils le Cyclope (Polyphème).



Les dents du Trident indiquent un sens obligatoire en direction du Cyclope.

Si vous arrivez dans ce sens, il ne se passe rien. Par contre, si vous tombez sur le Trident en travers, vous êtes embroché. Vous recevez la carte-épreuve et vous orientez votre navire dans le sens imposé par Poséidon. Au tour suivant, après avoir joué les points, vous partez dans ce sens.



CALYPSO

Ulysse, recueilli par la nymphe Calypso, est resté sept ans auprès d'elle.

En arrivant chez Calypso, jouez deux fois les points et additionnez. **IL FAUT FAIRE 7 POUR POUVOIR QUITTER CALYPSO.**

Ayant fait 7, rejouez aussitôt une fois les points et partez.



INO

Cette petite nymphe marine, appelée aussi Leucothéa, prenait volontiers la forme d'une mouette. Elle a donné à Ulysse un voile magique, qui porta le héros sur la mer en tempête, jusqu'aux rives de Phéacie, pays de Nausicaa.

Ino vous envoie immédiatement chez Nausicaa.



NAUSICAA

La fille du roi de Phéacie, Nausicaa aux beaux bras blancs, a conduit le naufragé Ulysse au palais de son père. Et c'est par un navire phéacien qu'Ulysse, endormi, fut enfin ramené, en une nuit, sur son île d'Ithaque...

Quand vous arrivez chez Nausicaa, rejouez tout de suite les points. Si vous faites 4, vous allez à Ithaque.

Si vous ne faites pas 4, vous avez la liberté de profiter de vos points ou de rester sur place en attendant que votre tour revienne. (Stratégie !... Voyez où en sont les autres joueurs, et, de toute façon, renseignez-vous sur Ithaque... Il est temps.)



ITHAQUE (PÉNÉLOPE)

Ulysse habitait sur l'île d'Ithaque dont il était le roi et d'où il était parti vingt ans plus tôt. C'est là que sa fidèle épouse Pénélope l'attendait, refusant de croire à sa mort.

De nombreux prétendants brûlaient d'épouser « la veuve » d'Ulysse : chacun aurait bien voulu profiter de ses terres, de ses troupeaux, de son « Trésor », et devenir le nouveau roi d'Ithaque ! Mais Pénélope ne disait ni oui ni non...

Elle se déciderait — affirmait-elle — quand elle aurait terminé une « tapisserie » commencée : un luxueux linceul destiné à honorer, à l'heure de sa mort prochaine, le noble vieillard Laërte, père du divin Ulysse...

Or, Pénélope trompait les prétendants : elle défaisait la nuit ce qu'elle tissait le jour.

Informés de cette ruse, et fort en colère, les prétendants eurent toutes les audaces : ils occupèrent chaque jour la maison d'Ulysse, mangeant ses biens, rendant la vie impossible à la pauvre Pénélope ! Ils avaient même décidé d'assassiner son fils, Télémaque ! C'est alors qu'Ulysse revint, sous l'apparence d'un vieux mendiant... Comment se fit-il reconnaître des siens ? Comment réussit-il à massacrer tous les prétendants, grâce à la protection vigilante de la déesse Athéna ? Cela est une autre histoire... C'est « LA VENGEANCE D'ULYSSE », qui fera peut-être, un jour, l'objet d'un nouveau jeu de l'Odysée...

Pour l'instant, nous sommes à la fin du « Voyage »... — Ithaque est le terminus, la dernière étape, à atteindre en pleine nuit...

Si vous avez trop de points pour finir sur Ithaque, épuisez vos points en revenant en arrière... Vous rejouerez, à votre tour, jusqu'à ce que votre navire.. — (ou celui d'un autre joueur) — arrive exactement sur Ithaque... !

La partie est alors terminée. Le premier arrivant en Ithaque reçoit du Destin la carte-prime PÉNÉLOPE (21 points), et on additionne les points de chaque joueur pour connaître le vrai vainqueur.



DÉCOMPTE DES POINTS

Dès qu'un joueur arrive en Ithaque, il reçoit du Destin la carte-prime Pénélope (21 points). La partie est terminée. Et le compte de chacun est arrêté sous la surveillance du Destin.

LE PREMIER ARRIVÉ en Ithaque a franchi 100 cases avant d'atteindre le but. Ces 100 cases lui valent 100 points. On ajoute à ces 100 points le total des points marqués sur les cartes-épreuves qu'il a encore en main, et, bien sûr, la prime Pénélope de 21 points.

DÉCOMPTE DES POINTS DE CHACUN DES AUTRES JOUEURS :

Le numéro de la case sur laquelle se trouve le navire du joueur quand la partie s'arrête indique le nombre de points acquis par le joueur. Il doit ajouter à ce nombre le total des points figurant sur les cartes-épreuves qui lui restent en main.

LE GAGNANT DE LA PARTIE est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points. (Ce n'est donc pas forcément le premier arrivé en Ithaque qui est finalement vainqueur.)

On peut aussi décider d'un tournoi qui se jouera en trois, quatre ou cinq parties... Dans ce cas, c'est la récapitulation définitive des points de chaque joueur, après la dernière partie, qui détermine le grand vainqueur.

Amusez-vous bien ! Et que les dieux soient avec vous, comme on disait au temps d'Ulysse.

AUTRES DIVINITÉS

Poséidon (Neptune) : frère de Zeus, ébranleur de la Terre et dieu de la Mer.

Amphitrite : compagne de Poséidon.

Les Harpyes : Célæno (l'obscurité), Aello (la tempête) et Ocythoé (la rapide) ; monstres au corps de vautour, elles déchainaient les catastrophes.

Ino : tante de Dionysos, nymphe marine.

Circé : magicienne et empoisonneuse redoutable.

Scylla : nymphe d'une éclatante beauté, elle fut transformée en monstre par Circé.

Charybde : ayant volé des bœufs à Hercule, elle fut changée en un gouffre dangereux, en face de l'ancre de Scylla.

Les Sirènes : mi-femmes, mi-oiseaux, elles attiraient par leurs chants les marins qu'elles conduisaient ensuite vers les écueils.

Les Gorgones : Sthéno, Euryale et Méduse ; monstres à la tête hérissée de serpents.

Les Cyclopes : ils n'avaient qu'un œil, au milieu du front, et étaient les forgerons d'Héphaïstos.

Les Nāiades : nymphes qui présidaient aux fontaines, aux rivières et aux fleuves.

Pan : fils de Zeus, dieu des bergers et des troupeaux.

Priape : emblème de la fécondité de la nature.

Les Satyres : ils avaient un corps de chèvre et une tête d'homme et étaient doués de toutes les malices et de toutes les passions. Ils accompagnaient Bacchus dans son ivresse.

Asclépios (Esculape) : fils de Phoïbos, dieu de la Chirurgie et de la Médecine.

Hymen ou Hyménée : fils de Dionysos et d'Aphrodite, il présidait au mariage.

Hadès (Pluton) : frère de Zeus et de Poséidon, maître de l'empire des morts.

Perséphone (Proserpine) : fille de Zeus et épouse de Hadès.

Charon : il transportait dans sa barque, au-delà du Styx et de l'Achéron, les ombres des morts ayant été enterrés et laissait les autres errer 100 ans sur les bords du fleuve.

Cerbère : chien à trois têtes, au cou hérissé de serpents, gardien des Enfers.

Les Furies (Euménides ou Erinnyes) : elles étaient chargées de persécuter les criminels et de venger les innocents.

Thanatos (la Mort) : fils de la Nuit, frère du Sommeil, ennemi implacable du genre humain, il habitait à la porte des Enfers.



L'ODYSSÉE

LE COMBAT NAVAL

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur choisit sa flotte :

Hellène : navires de coloris brun, pourpre, rose orange, jaune.

Troyenne : navires de coloris violet, bleu, gris, vert pâle, vert foncé.

- **But du jeu** : capturer le plus de navires possible à l'ennemi.
- **Position de départ** : placer les navires sur les cases de leur couleur, proue en avant.
- **Façon de jouer** : se joue *sans dé* (on avance les navires comme les pions du jeu de dames). Chacun joue à son tour, une seule fois, avec un seul navire.
- **Deux possibilités** : 1°) avancer d'une case, dans la direction indiquée par la proue du navire; orienter, si nécessaire, son navire dans une direction nouvelle (le poser sur l'une des flèches);
2°) rester sur place et modifier l'orientation de la proue.
- **Exception** : le navire occupant la case Zeus peut en sortir dans n'importe quelle direction, quelle que soit son orientation.
- **Prise de navire** : deux façons de procéder :
1°) avancer son navire, selon la direction indiquée par sa proue, sur la case occupée par l'ennemi et prendre sa place;
2°) placer un bateau sur une case-couleur de la base de départ ennemie (le bateau dont la couleur correspond à celle de la case est coulé).
- **Positions invulnérables** : la case de Zeus et les deux cases de la couleur du navire (départ et pleine mer).
- **Combat sans merci** : si *tous* les navires en jeu sont en position invulnérable, leurs abris perdent leur invulnérabilité.
- **Sabordage** : si l'on est menacé, on peut se réfugier sur la case de Poséidon (Trident). Le navire est mis hors jeu, perdu corps et biens, mais l'adversaire ne peut le compter comme prise.
- **Victoire** : le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de prises.

L'ODYSSÉE

LE VOYAGE D'ULYSSE

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur lance le DÉ DES DIEUX : le premier qui amène Zeus devient le DESTIN et doit faire respecter les règles du jeu; il peut ou non participer au jeu.

Chacun choisit son navire.

- **But du jeu** : arriver en Ithaque en ayant obtenu le plus grand nombre de points possible.
- **Départ** : faire 3, ni plus, ni moins.
- **Progression des navires** : avec le dé. Chacun joue à son tour, selon le sens des aiguilles d'une montre. En arrivant sur une case, mettre la proue du navire dans la direction de la case suivante. Si la case est occupée, le premier occupant en est chassé et doit prendre la place du nouvel arrivant.
- **Incidents du périple** : ne comportent pas de cartes-épreuves.
 - Si vous arrivez sur la case Athéna, rejouez immédiatement en doublant votre nombre de points.
 - Si vous arrivez sur la case Poséidon, retournez d'où vous venez.
 - Si vous rencontrez une des cases Tempête (N° 39, 61 ou 80), arrêtez-vous sans terminer votre nombre de points et jouez immédiatement le dé des dieux; avec un dieu bénéfique (bleu), rejouez vos points (doublez-les si c'est Zeus); avec un dieu maléfique (rouge), restez sur place et attendez le tour suivant pour jouer.
- **Les quinze épreuves** : si vous arrivez sur une de ces cases, le Destin vous donne la carte correspondante et vous devez obéir aux ordres qui y figurent. Le dé des dieux, dans bien des cas, déterminera votre sort. Si vous arrivez sur une case dont la carte a déjà été distribuée, son possesseur doit vous la donner.
- **Arrivée en Ithaque** : si vous n'avez pas le nombre de points exact qui vous sépare du but, revenez en arrière et attendez d'avoir le nombre voulu.
- **Fin du jeu** : quand un joueur arrive en Ithaque, le Destin lui donne la carte-prime Pénélope et la partie est terminée. On totalise les points de chacun (nombre figurant sur la case où l'on se trouve additionné aux points des cartes-épreuves).
- **Le gagnant** n'est pas toujours le premier arrivé, c'est celui qui totalise le plus grand nombre de points. Les dieux, en effet, favorisent ceux qui ont subi maintes épreuves et beaucoup souffert.